


Tvorba herního prostředí - 2.část

Toto je tvá bonusová odměna za podporu mého projektu RPG Forge. Za tvou štěrnost ti velice děkuji, a snad ti tohle malé poděkování bude užitečné. Zároveň bych tě rád poprosil, aby si tento obsah nikde nešířil/a, a použil/a pouze pro vlastní potřebu, protože je to něco navíc pro patrony jako ty. Šířením by tato odměna ztratila na výjimečnosti.

Slovo úvodem

 minulém díle jsem se pokusil přiblížit mapy království, a dnes něco povím k mapě regionu. To je menší podrobnější správní celek v království.

Mapa regionu

Jak už jsem psal v minulém obsahu, map regionu je v království celkem 25. Měřítko je velmi podrobné a vhodné pro lokální hry s dosahem 1 den cestování od středu k okraji mapy. 1 hex na mapě je tedy 1 míle. Plocha této mapy je tedy 37x47 mil (1 513 mil čtverečních).

Někdy je možné jeden region zakreslit do více regionálních map. Zpravidla pokud se v regionu nachází velké město. Velká města mají velké kontrolní území, které spravují, a jsou tak schopny být mnohem větší než regiony s menšími městy.

Každá region je určitý správní celek v království. Můžete to přiřadit k okresům, či krajům v ČR. Pro region běžné velikosti, popsané v prvním odstavci, může být tímto správním celkem baronství či hrabství. Pro ty větší celky zabírající více regionálních map je to pak vévodství.

Je důležité rozlišit termín region a mapa regionu, Mapou regionu je myšlena jedna mapa 37x47 hexů, kdežto regionem celé správní území. Jak už jsem říkal, region samotný může být na několika regionálních mapách. Takové vévodství bude až před 3 mapy. Více bych nedoporučoval.

Stejně tak by v království neměli být více než několik málo vévodství, 2-3 (max 4) bohatě stačí. Jinak by musela být mapa království větší než popsaná v minulém díle.

Dělení území

Mapu království je dobré si rozdělit na menší celky, kterým říkám regiony. Takových celků je celkem 25, a tvoří síť 5x5 na mapě království.

Můžete tak zakreslit 25 podrobnějších regionálních map v měřítku 1 hex = 1 míle, což jsou velice podrobné mapy pro lokální hry.

Samotné regiony mohou být i větší než jedna regionální mapa, pokud je na nich velké město, a tak území regionu zabírá více prostoru.

Samotné regiony jsou vlastně pak jakýmsi správním celkem, o které se stará správce, například hrabě, který sídlí ve větším městě regionu.

Osídlení

Osídlení daného regionu je dáno velikostí města, které se v něm nachází. Čím větší město, tím větší území kontroluje a tím více obyvatel bude v satelitních vesnicích.

Na mapě regionu můžete zakreslit všechny vesnice, města i malá stavení. Měřítko je velmi podrobné, a proto by mělo být zakresleno vše co je známo.

Výrazně doporučuji záměrně vynechat města v některých regionech, a snížit tak osídlení na minimum. Neosídlené regiony jsou vhodné pro menší osady nelidských ras, jako jsou třeba víly, ještěři z bažin, nebo jiné nepřírozené rasy.

Navíc to poskytne více prostoru pro putování surovou divočinou a nacházení starých ruin a podzemí o kterých nikdo neví. Osobně bych doporučil neosídlit 30-50% regionů.

Důležité je stanovit uživatelnost. Tedy kolik lidí na 1 hex je schopno se uživit. Standardně je to asi 150 obyvatel na 1 hex. Pokud je ale půda málo úrodná, jako třeba v horách atd., je uživatelnost pouze 40 obyvatel na 1 hex. Tohle je zásadní věc, která ovlivní velikosti měst v daných regionech, protože pokud není dostatek úrodné půdy, bude osídlení menší. Nebo také bude muset být obděláváno mnohem větší území a bude tak v okolí více zásobovacích vesnic. To je ale méně pravděpodobné. Spíše budou města prostě menší.

Samotné osídlení je nutné rozčlenit co velikostí podle počtu obyvatel. Usedlost (do 20 lidí), Osada (30-90 lidí), Vesnice (100-500 lidí), Městečko (1 000 - 7 000 lidí), Město (8 000 - 12 000 lidí) a Velkoměsto či Metropole (více jak 14 000 lidí)

O těchto jednotlivých si něco povíme zase příště, stejně jako o jejich kontrolním území.

Slovo závěrem

Tento systém vytvářím na základě různých fantasy i historických podkladů, abych zkombinoval uvěřitelnost a hrátelnost.

Každopádně přeju ať se ti tento bonus hodí a hojně ho využíváš. Ještě nakonec bych jednou rád poprosil o nešíření tohoto materiálu z důvodu jistého osobního know-how, a proto že se jedná o jeden z materiálů, které chci zahrnout do své příručky o tvorbě světa. Díky.